**[ 공통 가이드 ]**

* **Intro** : 배경 > 단원명 > 시작버튼 순서대로
* 나래이션 완료 시 활동 및 손가락 가이드 시작
* 손가락 가이드 사라지기 전에 터치 인식 되면 활동 가능.
* **Outro :** (사회 8초, 과학 7초) 후 학습 완전 종료
* 학습 모두 완료 후 1.5초 후 완료 피드백, 완료 피드백 후 3초 후 다음 버튼 활성화
* 생각, 개념, 적용, 정리, 탐구 하이 완료 후 다음 페이지 활성화 시 10초 팝업 동작(이오)
* 그 외 페이지 리지 30초 팝업 동작

**과학 공통 가이드**

**[ 공통 ]**

* 다음 페이지 버튼 클릭 시 효과음 >> **drip.wav**
* 정리하이 중앙 화살표 클릭 시 효과음 >> **drip.wav**
* 상단바 페이지 스텝 클릭 시 페이지 효과음 >> **drip.wav**
* 페이지 활동 완료 후 뒤로 이동 시 완료 한 페이지 상단바 완료 표시



**[ 드래그 앤 드랍 ]**

* 드래그 요소 스케일 효과
* 드랍 박스 위에 올라가면 드랍 박스 스케일 효과
* 드래그 선택하면 효과음 >> **drip.wav**
* 드랍 박스 이외 영역에 올라가면 효과음 >> **incorrect.mp3 +** vibration 애니메이션(css) 추가
* 드랍 완료 시 효과음 >> **sparkle.wav**

**[ 클릭 활동 ]**

* 클릭 요소 스케일 효과
* 정답 시 효과음 >> **correct.mp3**
* 오답 시 효과음 >> **incorrect.mp3**
* 오답 시 vibration 애니메이션(css) 추가

**[ 정리하이 ]**

* 클릭 요소 클릭 후 나래이션 재생될 때 나머지 요소 스케일 효과 멈춤
* 나래이션 완료 후 클릭 요소 스케일 효과

**사회 공통 가이드**

**[ 공통 ]**

* 다음 페이지 활성화 시 효과음 >> **naxt\_page.mp3**

**[ 생각하이 ]**

* 영상 완료 후 정지 컷 나오기

**[ 클릭 활동 ]**

* 클릭 요소 스케일 효과
* 정답 시 효과음 >> **correct.mp3**

**[ 드래그 앤 드랍 ]**

* 클릭 요소 스케일 효과
* 드랍 완료 시 효과음 >> **drop.mp3**

**[ 정리하이 ]**

* 나래이션 완료 후 중앙 타이틀 스케일 효과
* 클릭 요소 스케일 효과
* 클릭 후 나래이션 재생되는 동안 클릭 안한 요소 스케일 중지
* 나래이션 완료 후 클릭 요소 스케일 효과 재시작
* 텍스트 노출 시 효과음 >> **click\_sum.mp3**

**[ html ]**

**상단바**

<!-- 상단 고정 컨텐츠 -->

<div class="fixed top">

  <header class="header"></header>

</div>

<!-- 상단바 고정 컨텐츠 -->

상단바는 공통 템플릿으로 만들어 두었으며 html 내부에 상단 코드를 넣어주면 자동으로 생성됩니다.

상단바가 html 파일 내부에 없는 경우 전체적인 공통 함수들을 불러오지 못하므로 필수적으로 있어야 하며 인트로와 아웃으로, 생각하이의 경우 fixed top 부분에 hide 클래스를 추가해주면 됩니다.

\*\* hide 클래스는 공통 css로 요소를 숨길 때 사용합니다.

**1920 / 2000**

* 디바이스 크기가 1920 이하인 경우 #wrap 에 w1920 클래스가 자동으로 추가되며 1920 픽셀의 디바이스는 해당 클래스명으로 컨트롤 합니다.
* fixed 클래스가 들어간 요소들의 경우 w1920의 영향을 받게 되며 가변 컨텐츠 영역 안의 요소들은 2000픽셀 고정으로 1920픽셀 기기에서는 양 옆이 40픽셀씩 잘려 나오게 되어있습니다.
* <!-- 가변 컨텐츠 -->
* <div class="content">
* <img src="./img/intro/txt.png" alt="title" class="txt po\_ab" />
* <a class="btn btn\_intro po\_ab" href="think.html">시작하기</a>
* <div class="seq\_img">
* <img src="./img/intro/intro0.png" alt="bg" />
* </div>
* </div>
* <!-- 가변 컨텐츠 End -->

**인트로/아웃트로 이미지 시퀀스(과학만 해당)**

<div class="seq\_img">

  <img src="./img/intro/intro0.webp" alt="bg" />

</div>

해당 코드 내에 인트로, 아웃트로 첫 시퀀스 이미지를 불러온 후 스크립트를 통해 시퀀스를 실행합니다.

seq\_init(61);

seq\_init 내의 숫자가 시퀀스 이미지 컷수이며 이미지 파일명은 01, 02가 아닌 1, 2, 3 순으로 맞춰서 넣어주셔야 순차적으로 이미지를 불러오며 동작합니다. 이때 이미지 확장자명은 webp로 넣어주셔야 합니다.

**드래그앤 드랍**

<!-- fix : 고정 드래그, free 자유 드래그 -->

<div class="quiz\_area fix">

  <!-- drop 영역 -->

  <div class="drop\_area">

    <!-- drop\_box와 drag\_area data-name이 일치해야 합니다.  -->

    <div class="drop\_box" data-name="1"></div>

    <div class="drop\_box" data-name="2"></div>

  </div>

  <!-- 드래그 요소 -->

  <div class="drag\_area">

    <div class="drag\_box" data-name="1">

      <!-- 이미지 혹은 텍스트 -->

    </div>

    <div class="drag\_box" data-name="2"></div>

  </div>

</div>

**암막**

<div class="blank"></div>

나래이션 종료 전 사용자의 활동을 막기 위한 요소로 나래이션이 종료 된 후 blank에 hide를 추가하면 화면 터치가 가능하게 됩니다.

**페이지 이동 버튼**

<div class="fixed bottom">

  <!-- 페이지 이동 버튼 -->

  <a class="btn move btn\_prev"> </a>

  <a class="btn move btn\_next"> </a>

  <!-- 페이지 이동 버튼 End -->

</div>

html 하단에 선언 시 자동으로 페이지 이동 버튼이 생성되며 다음페이지, 이전페이지 경로는 각 파일의 pageInfo.js에 기재되어있는 대로 이동하게 됩니다.

**10초 팝업**

<!-- 10초 Popup -->

<div class="pop\_ct pop\_next">

  <img src="../common/images/pop/pop\_next.png" alt="pop\_next" />

</div>

해당 코드 삽입 후 페이지 활동 모두 완료 시 popNext() 함수를 호출해주면 10초 팝업이 동작합니다.

**학습완료 스탬프**

<div class="completeStamp">

  <img src="" alt="stamp" />

</div>

해당 코드를 삽입 시 학습 완료 피드백 캐릭터가 랜덤하게 지정되며 지정된 캐릭터의 사운드가 재생됩니다.

**정리하이 중앙 화살표**

<a href="summary2.html" class="btn sub\_move btn\_prev"></a>

<a href="summary3.html" class="btn sub\_move btn\_next"> </a>

페이지 이동 버튼과 다르게 move 클래스는 사라지고 sub\_move 클래스가 추가 됩니다. 또한 다음 페이지 경로는 직접 기재해주어야 합니다.

페이지 이동 버튼 하단 부분에 만들어주면 자동으로 배치 됩니다.

**대지시문**

<div class="page\_title title3">학교를 기준으로 장소 그림을 끌어 놓아 우리 고장의 모습을 만들고, 소개해 봅시다.</div>

header 하단에 page\_title 클래스를 추가하여 대지시문을 기재해주시면 됩니다. 배경에 따라 title1, title2, title3 과 같이 클래스명을 다르게 적어주면 되며 현재 디자인에 따라 배경은 계속 추가 되고 있는 상황입니다.

대지시문 배경 스타일은 \common\images\bg 에서 bg\_directive으로 되어있는 이미지를 참고해주시면 됩니다.

**손가락 가이드(시퀀스)**

<div class="has\_guide">

  <img src="../common/images/icon/hand/1.png" alt="guide" />

</div>

해당 코드를 삽입 하면 손가락 가이드가 자동으로 생성됩니다.

**스케폴딩**

<div class="scaffolding">

  <div class="ani\_wrap">

    <img src="../common/images/ani/ella.gif" alt="ella" />

  </div>

  <div class="bubble hide">장소에 대한 기억이나 느낌을 다양한 색으로 <br />표현할 수 있어.</div>

</div>

해당 코드 삽입 후 스케폴딩 함수(하단 공통함수 참고)를 호출 하면 스케폴딩이 동작하며 말풍선 텍스트가 한 페이지에서 여러 번 변경되어 들어가는 경우 함수를 통해 말풍선 텍스트를 변경해주어야 합니다.

말풍선이 없는 경우 bubble 코드는 없어도 됩니다.

**하단 페이지네이션**



<ul class="page\_dots">

  <li class="on"></li>

  <li></li>

</ul>

페이지 수에 따라 li를 만들어주면 되고 활성화 페이지의 경우 on 클래스를 추가해주면 됩니다.

**[ 공통 함수 ]**

**캐릭터 애니메이션**

**애니메이션 실행 (startScaffolding)**

* startScaffolding()

캐릭터만 나타낼 시

* startScaffolding(“bubble”)

캐릭터와 버블 함께 나타낼 시

* startScaffolding(“bubble”, string)

버블의 Text를 변경하여 나타낼 시

**애니메이션 종료 (endScaffolding)**

* endScaffolding()

캐릭터만 사라질 시

* endScaffolding(“bubble”)

캐릭터와 버블 함께 사라질 시

캐릭터 : class=”scaffolding”

버블 : class=”bubble”

**선택자**

* qs(query)

document.querySelector(query)를 간단하게 줄인 것

* qsa(query)

document.querySelectorAll(query)을 간단하게 줄인 것

**모달(Modal)**

* openPop(num)

openPop(2) -> <div class=”pop\_ct2”> 오픈

num과 class의 pop\_ct뒤에 숫자가 같아야 합니다.

**다음 페이지 자동 이동**

* autoNextPage(int, string)

autoNextPage(2000, “think.html”) -> 2초 후 think.html 화면으로 이동

**GIF 재생**

* playGif(string)

playGif(“.ella”) -> class가 ella인 img의 src를 png에서 gif로 변경

png와 gif의 이름이 같아야 합니다.

**손가락 가이드**

* playGuide()

손가락 가이드 실행

손가락 가이드 : class=”has\_guide”

**칭찬 스탬프 피드백**

* playFeedback()

칭찬 스탬프가 나오면서 피드백 오디오 재생

스탬프 : class=”completeStamp” data-name=”캐릭터 명”

**딤 처리(이오)**

* popNex()

10초 후 화면을 dim 처리

**스크래치**

* scratch(string, callback)

scratch(“긁을 이미지 경로”, scratchComplete) -> “긁을 이미지 경로”를 70%이상 긁으면 scratchComplete 콜백 함수를 실행 (콜백 함수는 따로 만들어줘야 합니다.)

**카메라**

* camera()

카메라 화면 : #camera—view

카메라 커버 : #camera .cover

사진찍기 버튼 : #picStartBtn

다시찍기 버튼 : #picEndBtn

저장하기 버튼 : #picSaveBtn

**녹음**

* record()

녹음시작 버튼 : #recordStartBtn

녹음중지 버튼 : #recordEndBtn

녹음듣기 버튼 : #recordPlayBtn

**시퀀스**

**시퀀스 재생 (seqGif)**

* seqGif(string)

seqGif(“#seqGif1”) -> id가 seqGif1인 태그의 data-option을 가져와서 옵션에 맞게 시퀀스를 재생

data-option=”경로//횟수//반복//밀리초”

data-option=”ani1//60//once//50” -> ./img/ani1 경로에 있는 60개의 컷을 50밀리초 간격으로 한 번만 실행

여러 번은 once 대신 forever 등 아무거나 적으시면 됩니다.

**시퀀스 정지 (stopSeqGif)**

* stopSeqGif(string)

stopSeqGif(“#seqGif1”) -> seqGif로 재생시켰던 시퀀스를 정지

**정오답 사운드**

* answerAudio()

answerAudio(true) -> 정답 사운드

answerAudio(false) -> 오답 사운드

**드래그 & 정리하이(사회)**

* 해당 기능들은 common\js 내에 drag.js 와 summary.js 로 공통 정의되어 있으나 클라이언트의 요청사항에 따라 드래그 타이밍, 사운드가 랜덤하게 변경되는 경우가 있습니다.
* 이 경우 common 파일에 있는 js 파일을 해당 단원 폴더에 별도로 복사하여 피드백에 따라 스크립트를 수정해주어야 합니다.

**애니메이션 시퀀스 여러 개인 경우**



* Common js에 있는 gif 시퀀스의 경우 동시에 여러 개가 재생되는 경우 clearInterval 하나로 멈추지 않습니다. 이 경우 해당 함수를 복사해 개별 js 파일에 새로 넘버링 하여 재생/정지 하셔야 합니다.
* 예 - 3개를 동시 재생하는 경우  
  seqGif1(); seqGif2(); seqGif3(); 해당 함수들을 모두 만들어 주고 내부에 있는   
  seqGif0 부분도 seqGif01, seqGif02, seqGif03 으로 변경해서 사용(사회 22강 1667293 concept1\_2)